

# Kexte, Treiber, Bootloader & Programme selber builden mit Xcode

Beitrag von „hackmac004“ vom 11. August 2020, 16:31

Hello,

mich interessiert schon eine Weile das Thema wie aus dem source code von github mit Hilfe von Xcode die einsetzbaren Kexte, Treiber, Bootloader & Programme kompiliert werden können.

Klar, kann man auch einfach per Kextupdater nightly versionen laden, mir geht es aber darum den Prozess dazu zu beleuchten.

Ich fände es toll wenn wir uns hier darüber austauschen können. Ich habe ein paar Beispiele und Fragen dazu.

## 1.) Ocquirks

<https://github.com/ReddestDream/OcQuirks>

Hier ist es zum Beispiel ziemlich leicht die gewünschten Treiber zu erstellen. Dort führt man einfach macbuild.tool aus und erhält dann im Ordner Binaries das Ergebnis. Erstaunlich dabei ist, dass die Größe des Ordners von 44 KB auf 1,1 GB ansteigt. Was passiert da eigentlich ?

## 2.) OpenCore, Clover, Lilu, Oc-GenX und Dark Reader

<https://github.com/acidanthera/OpenCorePkg>

<https://github.com/CloverHackyColor/CloverBootloader>

<https://github.com/acidanthera/Lilu>

<https://github.com/Pavo-IM/OC-Gen-X/releases>

<https://github.com/darkreader/darkreader>

Bei diesen 5 Beispielen ist mir völlig unklar was zu tun ist um z.B. OC in der Form zu erhalten, wie man es vom release gewohnt ist. Was muss dazu im einzelnen gemacht werden ?

Ist der Vorgang auf andere source codes übertragbar oder gibt es immer wieder eine andere Vorgehensweise?

Wie es bei den anderen Beispielen geht würde mich natürlich auch interessieren.

Was habt ihr für Fragen zu dem Thema?

---

### **Beitrag von „apfelnico“ vom 11. August 2020, 17:05**

OpenCore genau so einfach. Code -> download zip -> entpacken und "build\_oc.tool" ausführen. Xcode sollte installiert sein.

Nachdem alles im Terminal abgelaufen ist, findest du im Ordner "UDK\Build\OpenCorePkg\RELEASE\_XCODE5\X64" dein "OpenCore-0.6.1-RELEASE.zip"

---

### **Beitrag von „Noir0SX“ vom 11. August 2020, 17:08**

OC liegt sogar noch viel einfacher in Binaries, ohne in die UDK Umgebung zugehen.

---

### **Beitrag von „apfelnico“ vom 11. August 2020, 17:11**

[Noir0SX](#)

Ach guck, so einfach. Dabei hab ich mich immer gefreut, wenn nach und nach der Baum entstand.

### Beitrag von „apfel-baum“ vom 11. August 2020, 17:22

ich glaube, interessant wäre es auch zu wissen, ob man eines für alles, oder jeweils osx build spezifisch ala kext für mojave, kext für catalina backt und oder welche sachen zum beispiel oc system- bzw. versionsbuildübergreifend oder unabhängig sind und welche vorraussetzungen dafür nötig sind, bzw. dependencies.

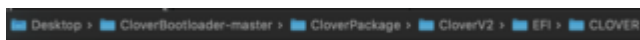
Ig 😊

---

### Beitrag von „hackmac004“ vom 11. August 2020, 17:52

Klasse, ich erinnere mich die oc\_build.tool mal ausgeführt zu haben und konnte im Ordnerwirrwarr das Ergebnis nicht finden. Danke!

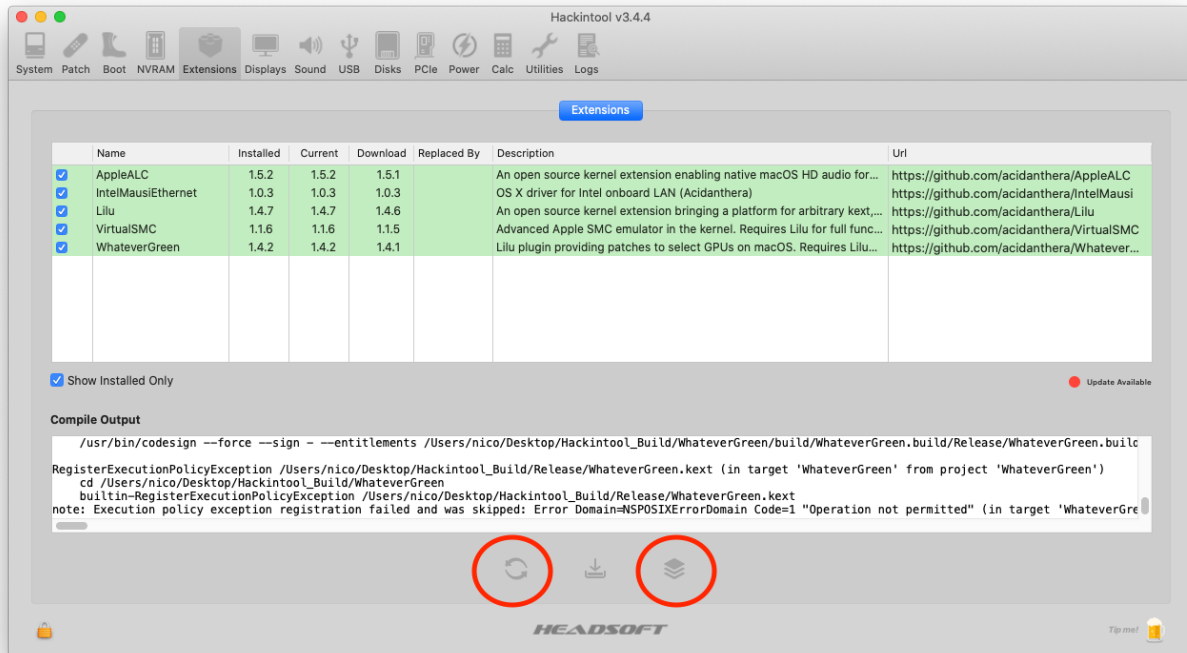
Für Clover habe ich nun buildme ausgeführt und es gibt sogar ein tolles Menü. Ich habe build Clover ausgeführt und anschliessend per Menü mit Punkt 12 den Ordner mit den Ergebnissen gefunden.



---

### Beitrag von „apfelnico“ vom 11. August 2020, 18:07

für Kexte kompilieren nutze ich "Hackintool", einfach links anwählen, dann unten links schauen was neu ist, unten rechts kompilieren lassen:



## Beitrag von „Noir0SX“ vom 16. August 2020, 15:20

Hier noch was für ganz "faule" schnelle und das sogar Commit basiert  
<https://dortania.github.io/builds/>